



BANDAI NAMCO Group
ファクトブック 2019

BANDAI NAMCO Group

ファクトブック 2019

TABLE OF CONTENTS

1 バンダイナムコグループの概況

組織体制

01 グループ組織図

業績情報

02 連結業績の推移

経営指標

03 カテゴリー別売上高

商品・サービスデータ

04 IP売上高

トイホビーユニット

06 ネットワークエンターテインメントユニット

07 リアルエンターテインメントユニット

映像音楽プロデュースユニット

IPクリエイションユニット

2 バンダイナムコグループの沿革

沿革

08 バンダイの歴史

ナムコの歴史

16 バンダイナムコグループの歴史

3 関連市場データ

トイホビー

20 玩具市場

21 ブラモデル市場

フィギュア市場

カプセルトイ市場

カード市場

22 食玩市場

子ども用トイレタリー市場

ベビー・子ども服市場

ネットワークエンターテインメント

22 ゲームアプリ市場

アプリ市場 世界トップパブリッシャー

23 家庭用ゲーム市場

リアルエンターテインメント

23 業務用ゲーム関連市場

アミューズメント施設市場

映像音楽プロデュース

24 映像ソフト市場

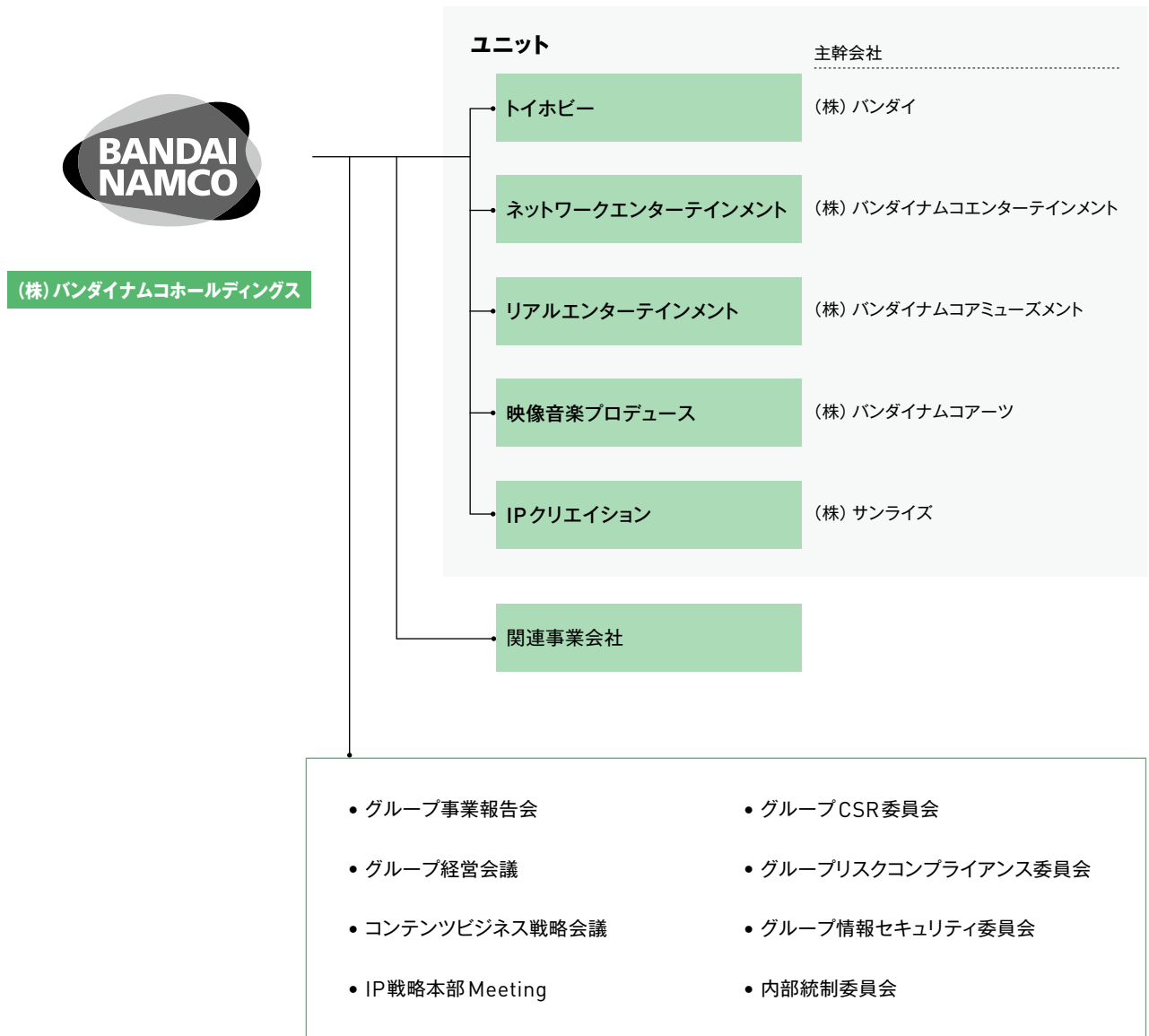
音楽コンテンツ市場

IPクリエイション

24 アニメ市場

組織体制

グループ組織図

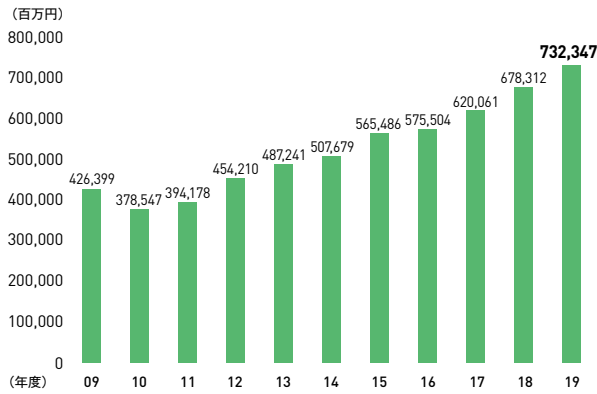


業績情報

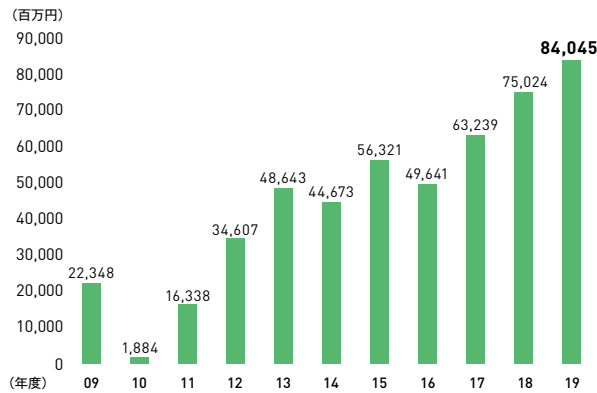
3月31日に終了した会計年度

連結業績の推移

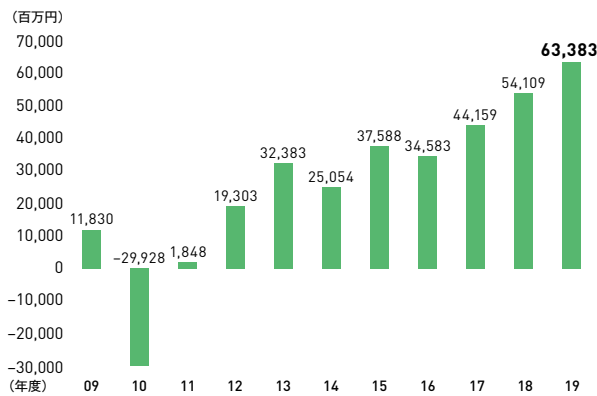
売上高



営業利益

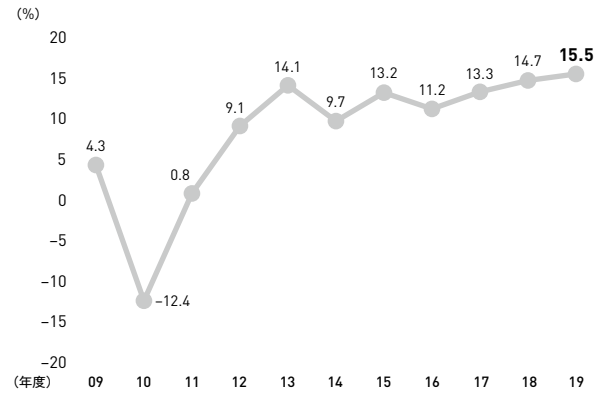


親会社株主に帰属する当期純利益(損失)

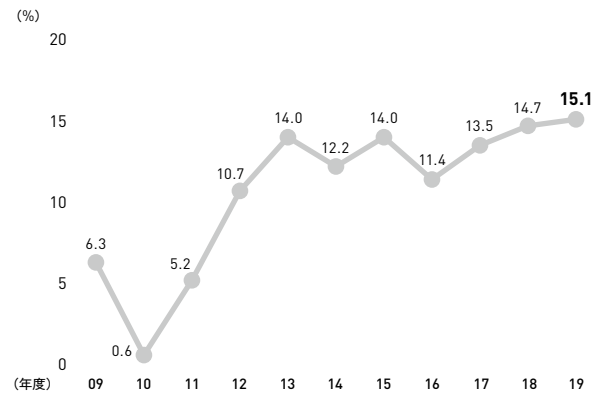


経営指標

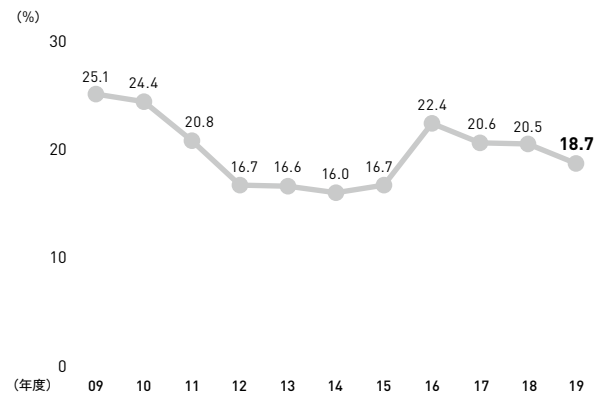
ROE (自己資本当期純利益率)



ROA (総資産経常利益率)



海外売上高比率



カテゴリ別売上高

セグメント別売上高（連結）

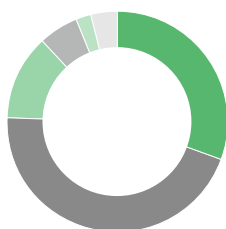
● 2018年3月期

内部取引の消去

464億93百万円

売上高（消去後）

6,783億12百万円



■ トイホビー	2,224億17百万円	30.7%
■ ネットワークエンターテインメント	3,265億37百万円	45.1%
■ リアルエンターテインメント	905億49百万円	12.5%
■ 映像音楽プロデュース	406億91百万円	5.6%
■ IPクリエイション	169億70百万円	2.3%
■ その他	276億40百万円	3.8%

注：円グラフはセグメント間取引消去前売上高で計算

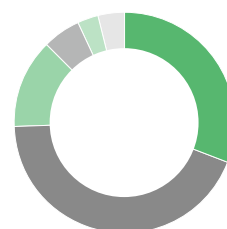
● 2019年3月期

内部取引の消去

506億87百万円

売上高（消去後）

7,323億47百万円



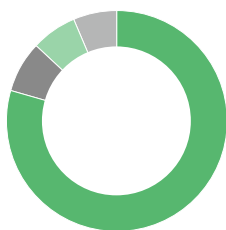
■ トイホビー	2,428億65百万円	31.0%
■ ネットワークエンターテインメント	3,409億27百万円	43.5%
■ リアルエンターテインメント	1,014億93百万円	13.0%
■ 映像音楽プロデュース	455億18百万円	5.8%
■ IPクリエイション	224億64百万円	2.9%
■ その他	297億64百万円	3.8%

地域別売上高

● 2018年3月期

外部顧客への売上高

6,783億12百万円



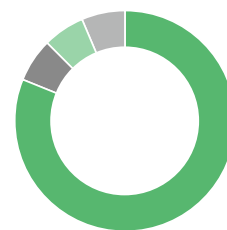
■ 日本	5,389億83百万円	79.5%
■ アメリカ	517億87百万円	7.6%
■ ヨーロッパ	451億36百万円	6.7%
■ アジア	424億6百万円	6.2%

注：地域別売上高は管理数値をベースとした概算値

● 2019年3月期

外部顧客への売上高

7,323億47百万円



■ 日本	5,952億91百万円	81.3%
■ アメリカ	467億97百万円	6.4%
■ ヨーロッパ	439億円	6.0%
■ アジア	463億59百万円	6.3%

商品・サービスデータ

IP売上高

グループ全体におけるIP売上高（国内外合計）

(億円)

2018年3月期 2019年3月期

「アイカツ！」シリーズ	36	30
「ウルトラマン」シリーズ	60	69
「仮面ライダー」シリーズ	264	293
「機動戦士ガンダム」シリーズ	683	793
「スーパー戦隊」(Power Rangers) シリーズ	194	102
それいけ! アンパンマン	109	120
DRAGON BALL	979	1,290
NARUTO ナルト	113	158
「プリキュア」シリーズ	81	103
ワンピース	294	304

トイホビーユニットにおけるIPの売上高（国内）

(億円)

2018年3月期 2019年3月期

「仮面ライダー」シリーズ	248	273
「機動戦士ガンダム」シリーズ	262	325
「スーパー戦隊」(Power Rangers) シリーズ	91	60
それいけ! アンパンマン	109	115
DRAGON BALL	142	204
「プリキュア」シリーズ	81	101

FACTS & FIGURES

【トイホビーユニット】

株式会社バンダイ / 株式会社 BANDAI SPIRITS

玩具

- ・ウルトラマンソフビヒーロー & 怪獣
1983 ~ 2019.3の累計出荷数 9,642万個
- ・スーパー戦隊シリーズ合体変形ロボット
1979 ~ 2019.3の累計出荷数 2,977万個
- ・デジタルモンスター本体シリーズ
1997.6 ~ 2019.3の累計出荷数 1,412万個
- ・ハイパーヨーヨー
1997.4 ~ 2019.3の累計出荷数 1,830万個
- ・仮面ライダー変身ベルト(平成ライダー)
2000.2 ~ 2019.3の累計出荷数 1,312万個
- ・DX妖怪ウォッチシリーズ
2014.1 ~ 2019.3の累計出荷数 526万個
- ・妖怪メダルシリーズ
2014.1 ~ 2019.3の累計出荷数 4億5,817万枚

・ヒロイン変身アイテム

1990 ~ 2019.3の累計出荷数 1,812万個

・初代たまごっち(海外含む)

1996.11 ~ 1999.3の累計出荷数 4,000万個

・たまごっち(海外含む)

2004.3 ~ 2019.3の累計出荷数 4,233万個

・ドンジャラシリーズ

1984 ~ 2019.3の累計出荷数 369万個

・アンパンマンパソコンシリーズ(タブレット端末型含む)

1999 ~ 2019.3の累計出荷数 223万個

コレクターズフィギュア

・S.I.C. (SUPER IMAGINATIVE CHOGOKIN)

1998.12 ~ 2019.3の累計出荷数 235万個

・超合金魂

1997.12 ~ 2019.3の累計出荷数 306万個

・聖闘士聖衣神話(セイントクロスミス)シリーズ

2003.11 ~ 2019.3の累計出荷数 516万個

・ROBOT魂

2008.10 ~ 2019.3の累計出荷数 481万個

・S.H. Figuarts

2008.2 ~ 2019.3の累計出荷数 1,144万個

プラモデル

・ガンダム(リアル)シリーズのプラモデル

1980 ~ 2019.3の累計出荷数 4億9,987万個

・BB戦士シリーズのプラモデル

1987 ~ 2019.3の累計出荷数 1億6,560万個

・ダンボール戦機LBXシリーズ

2011.2 ~ 2019.3の累計出荷数 1,035万個

プライズ

・2019年3月期プライズ化アイテム数

総アイテム数 917点

造形品(フィギュアなど) 330点

縫製品(ぬいぐるみなど) 425点

雑貨品 162点

食品玩具 (食玩)

- ・食玩 (全商品)
1995 ~ 2019.3の累計出荷数 25億7,516万個
- ・スーパー戦隊シリーズ
1992 ~ 2019.3の累計出荷数 3億4,681万個

菓子

- ・クレヨンしんちゃんチョコビシリーズ
2005.3 ~ 2019.3の累計出荷数 2億182万個
- ・キャラクタートレグミシリーズ
2011.9 ~ 2019.3の累計出荷数 1億5,186万個

食品

- ・キャラデコ (ケーキ) シリーズ
1994 ~ 2019.3の累計出荷数 1,083万個
- ・食ベマス (和菓子) シリーズ
2015.4 ~ 2019.3の累計出荷数 552万個

カプセルトイ (ガシャポン)

- ・ガシャポン (100円~ 500円)
1977 ~ 2019.3の累計出荷数 35億6,630万個
- ・くっつくんです (マグネット) シリーズ
1994.7 ~ 2019.3の累計出荷数 1億9,344万個
- ・HG・DG・HBG (リアルフィギュア) シリーズ
1994.9 ~ 2019.3の累計出荷数 2億9,727万個
- ・SDガンダムシリーズ (彩色フィギュア)
1997.10 ~ 2019.3の累計出荷数 2億2,227万個

カード・トレーディングカード

- ・カードダスシリーズ
1988 ~ 2019.3の累計出荷数 116億1,253万枚
- ・ジャンボカードダスシリーズ
1994 ~ 2019.3の累計出荷数 4億1,523万セット
- ・カードダスマスターズシリーズ
1996.4 ~ 2019.3の累計出荷数 17億4,124万枚
- ・データカードダスシリーズ
2005.3 ~ 2019.3のカード累計出荷数 24億7,475万枚
- ・ネットカードダスシリーズ
2008.12 ~ 2019.3のカード累計出荷数 2億3,931万枚

アパレル

- ・Tシャツシリーズ
1991 ~ 2019.3の累計出荷数 3,892万枚
- ・変身シリーズ
1991 ~ 2019.3の累計出荷数 1,054万枚
- ・ブリーフシリーズ
1992 ~ 2019.3の累計出荷数 1億1,563万枚
- ・ハンカチシリーズ
1994 ~ 2019.3の累計出荷数 5,933万枚
- ・ソックスシリーズ
1990 ~ 2019.3の累計出荷数 8,344万枚
- ・パジャマシリーズ
1996 ~ 2019.3の累計出荷数 3,740万枚

生活商品

- ・子ども用シャンプー
1988 ~ 2019.3の累計出荷数 8,758万個
- ・子ども用入浴剤
1991 ~ 2019.3の累計出荷数 7,001万個
- ・びつくらたまご (たまご型炭酸ガス入浴剤)
2002.3 ~ 2019.3の累計出荷数 1億598万個
- ・子ども用歯ブラシ
1994 ~ 2019.3の累計出荷数 7,941万本
- ・子ども用絆創膏
1993 ~ 2019.3の累計出荷数 4,657万個
- ・ベルサイユのばらリキッドアイライナーシリーズ (海外含む)
2007.9 ~ 2019.3の累計出荷数 629万本

海外展開商品・サービス

- ・聖闘士聖衣神話 (セイントクロスミス) シリーズ
2003.10 ~ 2019.3の累計出荷数 845万個
- ・ガンダムアクションフィギュア
2000.1 ~ 2019.3の累計出荷数 1,444万個
- ・ガンダムプラモデル
2000.1 ~ 2019.3の累計出荷数 6,720万個
- ・WEB サービス「GUNDAM.INFO」
2011.3 ~ 2019.3の映像作品視聴実績 11億9,758万視聴

商品・サービスデータ

株式会社メガハウス

- ・オセロシリーズ
1973～2019.3の累計出荷数……………2,518万個
- ・ルービックキューブシリーズ
1980～2019.3の累計出荷数……………1,337万個
- ・スライムシリーズ
1978～2019.3の累計出荷数……………1,508万個

株式会社シー・シー・ピー

- ・G/Wドライブシリーズ
2007.7～2019.3の累計出荷数……………125万台
- ・SWEEPLUSクリーナーシリーズ
2011.8～2019.3の累計出荷数……………160万台

サンスター文具株式会社

- ・ぬりえシリーズ
2009.7～2019.3の累計出荷数……………6,951万冊
- ・STICKYLEシリーズ（スティック型文具）
2010.11～2019.3の累計出荷数……………927万個

【ネットワークエンターテインメントユニット】

- ・主要カテゴリー別売上高 (億円)

	2018年3月期	2019年3月期
ネットワークコンテンツ	1,996	2,111
家庭用ゲーム	984	1,021

- ・ネットワークコンテンツ タイトル数
(2019年3月期末時点、国内合計)
- SNS……………6タイトル
- アプリ（Google Play向け）……………75タイトル
- アプリ（App Store向け）……………75タイトル

株式会社バンダイナムコエンターテインメント

- ・家庭用ゲーム主要タイトル シリーズ別累計出荷本数（PC版含む）
- ・「鉄拳」シリーズ
1995.3～2019.3の累計出荷本数……………4,839万本
- ・「ダークソウル」シリーズ
2011.9～2019.3の累計出荷本数……………2,219万本
注：バンダイナムコエンターテインメントが発売元の海外販売分を集計
（（株）フロム・ソフトウェア国内販売分を除く）
- ・「テイルズ オブ」シリーズ
1995.12～2019.3の累計出荷本数……………2,160万本
- ・「スーパーロボット大戦」シリーズ
1991.4～2019.3までの累計出荷本数……………1,877万本
- ・「ナルティメットストーム」シリーズ
2009.1～2019.3までの累計出荷本数……………1,395万本

- ・ネットワークコンテンツ主要タイトル 累計ダウンロード数
- ・ワンピース トレジャークルーズ
2014.5～2019.3累計……………1億ダウンロード
- ・ドラゴンボールZ ドッカンバトル
2015.1～2019.3累計……………2億5,000万ダウンロード
- ・アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ
2015.9～2019.3累計……………2,300万ダウンロード
- ・NARUTO×BORUTO 忍者BORUTAGE
2017.11～2019.3累計……………1,500万ダウンロード
- ・ドラゴンボール レジェンズ
2018.5～2019.3累計……………2,000万ダウンロード

株式会社バンダイナムコライツマーケティング

- ・アニメーションのオンデマンド配信の累計有料視聴数
(TVODおよびSVODの合算値、無料配信を除く)
2002.10～2019.3累計……………4億6,444万5,546再生
- ・アニメーションのオンデマンド配信のコンテンツ数
2019年3月期末現在……………4,373作品（6万7,412話）

【リアルエンターテインメントユニット】

- 主要カテゴリー別売上高 (億円)

	2018年3月期	2019年3月期
業務用ゲーム	282	356
アミューズメント施設	642	668

アミューズメント施設

- 2019年3月期末の施設数

地域	レベニューシェア*		
	直営店	シェア*	その他
国内	259	567	9
海外	33	906	0
合計	292	1,473	9

*レベニューシェア:業務用ゲームのオペレーション売上歩率配分方式

- 既存店売上高 (前年同期比)

	2017年3月期	2018年3月期	2019年3月期
国内	105.9%	102.1%	98.1%

株式会社花やしき

- 浅草花やしき入園者数 (2019年3月期) 57万人

【映像音楽プロデュースユニット／IPクリエイションユニット】

- カテゴリー別売上高 (億円)

	2018年3月期	2019年3月期
パッケージ販売	164	170
アニメ制作・ライセンス・配信・イベント他	396	509
合計	560	679

【映像音楽プロデュースユニット】

株式会社バンダイナムコアーツ

- 映像パッケージソフト累計販売数
 - ・「機動戦士ガンダム」シリーズ (ビデオ・LD・UMD・DVD・BD)
 - 1987.12～2019.3の累計販売数 2,066万本・枚
 - ・「ウルトラマン」シリーズ (ビデオ・LD・DVD・BD)
 - 1988.1～2019.3の累計販売数 833万本・枚
 - ・2019年3月期映像パッケージソフト全体 (UMD・DVD・BD)
 - 2018.4～2019.3の累計販売数 194万本・枚
 - 総作品点数・総時間 (2019年3月期末現在)
 - ・著作権保有コンテンツ数 1,063作品
 - ・著作権保有コンテンツ総時間数 4,096時間相当
 - 総管理楽曲数 (2019年3月期末現在)
 - ・原盤管理楽曲数 約43,000曲
 - ・出版管理楽曲数 約23,000曲
- 注: 2017年3月期より自社管理楽曲数を集計 (共同管理楽曲、CD未収録楽曲を除く)

【IPクリエイションユニット】

株式会社サンライズ、株式会社バンダイナムコピクチャーズ

- <作品の総作品点数、総時間 (2019年3月期末現在) >
 - ・著作権保有コンテンツ数 331作品
 - ・著作権保有コンテンツ総時間数 2,697時間相当

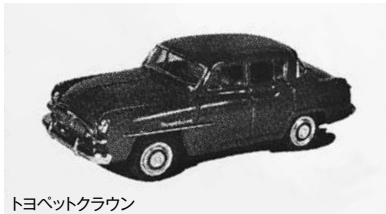
沿革

注：バンダイとナムコの経営統合以前のグループ会社の歴史
社名・地名は記載年月当時のもの

バンダイの歴史

1950年代

- 1950 7月
 - ・東京都台東区浅草菊屋橋で(株)萬代屋を設立(社長・山科直治)。資本金100万円。セルロイド製玩具を中心に金属玩具(乗り物)、ゴム製浮き輪などの販売業務を行う
 - 9月
 - ・オリジナル商品の第1号「リズムボール」誕生
- 1951 3月
 - ・輸出版売を開始
 - 4月
 - ・金属玩具オリジナル第1号「B26」を発売
- 1953 4月
 - ・輸出業務の拡大に伴い、出荷場および倉庫を台東区浅草駒形に新築
 - 7月
 - ・「検品室」を設置し全品検査を行う
 - ・バンダイブランドの金属玩具の品質向上および新商品の開発研究のため「研究部」を設立
 - ・運輸部(バンダイロジパルの前身)スタート
- 1955 1月
 - ・和楽製作所(バンダイ工業の前身)創立
 - 6月
 - ・社屋を台東区浅草駒形2丁目に新築
 - ・バンダイカンパニーの頭文字を組み合わせたBCマーク制定
 - 11月
 - ・「保証玩具」第1号「1956年型トヨベッククラウン」を発売し、業界初の品質保証制度を実施



トヨベッククラウン

- 1958 7月
 - ・初めてテレビ宣伝を開始。「赤函ビーシー保証玩具」のキャッチフレーズで放映
- 1959 7月
 - ・金属モデルカーを商品化し、世界の自動車シリーズと銘打って発売
 - ・品質がすべてに優先するというモットーを表現したシンボルマーク(通称ばんざいマーク)制定

1960年代

- 1960 3月
 - ・海外への直接販売実施
 - 7月
 - ・(株)バンダイトイズカンパニーを設立(71年に(株)バンダイオーバーシーズサプライに移管)
- 1961 6月
 - ・和楽製作所をビーシー工業に社名変更(66年5月にはバンダイ工業へ変更)
 - 7月
 - ・萬代屋をバンダイに社名変更。資本金2,000万円

ナムコの歴史

1950年代

- 1955 6月
 - ・東京都大田区池上に(有)中村製作所を設立(社長・中村雅哉)。資本金30万円。横浜の百貨店屋上に2台の電動木馬を設置し、アミューズメント事業を開始



横浜の百貨店屋上に設置された2台の「木馬」

- 1957
 - ・本社事務所を東京・銀座に開設。娯楽機器販売を開始
- 1959
 - ・(株)中村製作所に組織変更(資本金500万円)

1960年代

- 1963
 - ・東京・日本橋三越屋上に遊園施設「ロードウェイライド」を設置。その後三越各店に展開を拡大



ロードウェイライド

- 1965
 - ・製造部門発足。同部門開発の「ペリスコープ」が大ヒット
- 1966
 - ・東京都大田区に本社工場を設置。開発・製造部門を拡充
 - ・中村製作所のブランドマーク使用開始



- 1967
 - ・大阪事務所を大阪・難波に開設

バンダイの歴史

- 1963 9月 • バンダイ運輸(株)を設立
- 11月 • ニューヨークに駐在員を置き、米国での販売開始
- 12月 • 業務拡大に伴い、社屋を台東区浅草駒形1丁目に新築移転
- 「鉄腕アトム」が初のテレビキャラクター商品として登場



鉄腕アトム
©手塚プロダクション

- 1964 1月 • 「ハンドルリモコン自動車」が大ヒット
- 1965 1月 • 「レーシングカーセット」が圧倒的なブームに
- 10月 • 玩具工業団地が栃木県壬生に完成、操業開始
- 1966 7月 • 「クレイジーフォーム」を発売。テレビ宣伝を中心とする集中キャンペーンにより3カ月で240万本を販売
- バンダイの新商標(バンダイベビー)を制定
- 1967 5月 • バンダイ自動車(株)を設立
- 「水中モーターシリーズ」がヒット
 - 電動玩具「サンダーバードシリーズ」発売
- 8月 • 模型部を設置し、プラスチックモデルを販売
- 1968 • 「わんぱくフリッパー」大ヒット。ニューヨーク国際発明新製品展で金賞受賞
- 10月 • 「サービスセンター」開設
- 1969 11月 • 静岡県清水市に工場を取得。「自動車シリーズ」をはじめ「サンダーバード2号」、「昆虫シリーズ」などのプラスチックモデルの製造を開始

1970年代

- 1970 9月 • (株) ジャパントンカ設立
- 1971 5月 • (株) バンダイ模型を設立
- 7月 • キャラクター玩具専門メーカーとして(株) ポピーを設立

ナムコの歴史

1970年代

- 1970 • 東京都大田区矢口に矢口工場を設置
- ドライブシミュレーションゲーム機「レーサー」を開発。当時としては画期的な立体モデルを使用した投影装置が人気となりヒット機器に



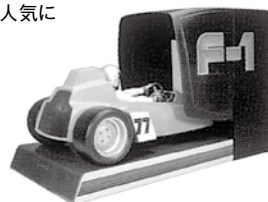
レーサー
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 1971 • NAMCO ブランドの使用を開始
- 1974 • アタリ・ジャパン(株)を米国アタリ社から取得。ビデオゲーム事業に進出
- 1975 • ロボット技術の研究に本格着手。リンカーン大統領のロボットを開発



「リンカーン大統領」のロボット

- 1976 • ドライブシミュレーションゲーム機「F-1」を開発。国内外で人気に



ドライブシミュレーションゲーム機「F-1」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

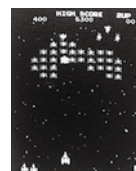
- 1977 • (株) ナムコに社名変更(資本金2億4,000万円)
- NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD. 設立
 - ミラー投影型のガンシューティングゲーム機「シュータウェイ」を開発

- 1978 6月 • 米国カリフォルニア州にNAMCO AMERICA INC. 設立
- 潜水艦ゲーム機「サブマリン」開発
 - オリジナル業務用ビデオゲーム機第1号「ジービー」登場



「ジービー」

- 1979 • シューティングゲーム機「ギャラクシアン」登場。若者を中心に人気となり、国内外で大ヒットに
- 球速測定機「ピッチイン」開発



「ギャラクシアン」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

沿革

注:バンダイとナムコの経営統合以前のグループ会社の歴史
社名・地名は記載年月当時のもの

バンダイの歴史

- 1973 3月** ・「ミニミニフィッシュ」発売
- 10月** ・「ジャンボマシンダーマシンガーZ」が第4回国際見本市おもちゃコンクールでグランプリ受賞
- 1974 12月** ・「超合金マシンガーZ」が大ヒット
・グループ3社(バンダイ、ポピー、ジャバントンカ)による業界初の新聞全面広告実施
- 1975 1月** ・シンボルマークとロゴ変更。バンダイグループ9社統一のワールドワイドな飛躍を表現
- 10月** ・米国モノグラム社と提携
- 1976 8月** ・ジャンボマシンダーをアメリカ・マテル社に輸出。77年には「ショーゲン」の名でベストセラーに
- 10月** ・「動く絵本」を刊行し、出版事業に進出
- 11月** ・(株)ポピー壬生工場設立
- 1977 4月** ・自動販売機によるカプセルトイの販売を開始
- 6月** ・香港に海外生産拠点として萬代(香港)有限公司設立
・「モグラたたきゲーム」発売。翌78年には大ヒットし、日経のヒット商品番付にも登場



モグラたたきゲーム

- 1978 9月** ・(株)バンダイ出版設立
・「LSI ベースボール」を発売し、以後エレクトロニクスゲームのヒットを生む
- 10月** ・米国に現地法人として、BANDAI AMERICA INC. を設立し、米国の販売拠点とする
- 1979 11月** ・ピーアイ電子、ピーアイ壬生を設立
・「キャンディ・キャンディかごぶさんバッグ」が女兒キャラクター史上に残る大ヒットに

1980年代

- 1980 5月** ・代表取締役社長に山科誠、会長に山科直治就任
- 7月** ・プラスチックモデルのガンダムを発売し、大ブームを呼ぶ
・(株)ジャバントンカを(株)マミートへ社名変更
- 11月** ・(株)セレンテを設立

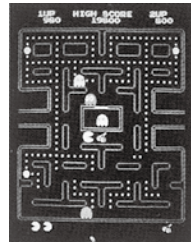


「ガンダムRX-78プラモデル」
©創通・サンライズ

ナムコの歴史

1980年代

- 1980** ・「バックマン」登場。国内外で大ヒット
・ナムコ主催によりアマチュアロボット愛好家が参加する「マイクロマウス」全国大会を開催
- 1981** ・迷路脱出口ロボット「ニヤームコ」登場
・迷路脱出口ロボット「マッピー」登場
・知的所有権部門設立。自社の著作権保護対策に本格的に取り組みを開始
- 1982** ・レースゲーム機「ボールポジション」開発
- 1983** ・シューティングゲーム機「ゼビウス」登場。美しいグラフィックやストーリー性が大人気に
・「国際科学技術博覧会」のマスコットキャラクター「コスモ星丸」のロボットを開発
- 1984** ・家庭用ゲーム第1弾ファミコン向け「ギャラクシアン」を発売
・RPGゲーム機「ドルアーガの塔」シリーズ第1弾登場
- 1985** ・東京都大田区に新社屋を竣工
・携帯型意思伝達装置「トーキングエイド」開発
- 1986** ・(株)イタリアントマトに資本参加
・科学技術の発展を目的に財団法人ニューテクノロジー振興財団を設立
・菓子プライズマシン「スイートランド」登場
・ファミコンソフト「プロ野球ファミリースタジアム」発売



「バックマン」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



「ニヤームコ」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



「ゼビウス」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.




「ギャラクシアン」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.


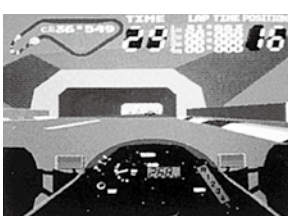



「プロ野球ファミリースタジアム」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

バンダイの歴史

- 1981** **1月** • 欧州の販売拠点としてBANDAI FRANCE S.A. を設立
3月 • 玩具菓子分野に進出
- 1982** **6月** • イギリスにBANDAI UK LTD. を設立
10月 • アニメーション、映画の企画制作部門としてフロンティア事業部発足
11月 • (株)エモーション設立。日本ビデオ協会公認第1号のビデオショップ「エモーション」オープン
- 1983** **3月** • ポピー、バンダイ模型、バンダイ工業、バンダイオーバースーツ、マミート、セレンテ、バンダイ出版の7社を吸収合併。資本金7億1,139万円に
 • CIを導入。新生バンダイの理念を明確化し、「夢・クリエイション」を掲げる
4月 • カプセルトイ「キン肉マン」を発売、大ヒット
8月 • アパレル事業部を新設
 • 映像パッケージソフトの販売を行う(株)エイイー企画を設立
12月 • 業界初のオリジナル・ビデオ・アニメーション「ダロス」発売
- 1984** **4月** • オリジナルビデオソフトの音楽と映像から作り出された「エアークンディション・シリーズ」発売
10月 • プラスチックモデルのガンダムシリーズが発売以来1億個を突破
12月 • 香港に福萬(香港)有限公司を設立
- 1985** **5月** • 中国福建省に日中合弁会社・中国福萬(福建)玩具有限公司を設立。中国市場に進出
11月 • ファミコンソフト第1弾「キン肉マン マッスルタッグマッチ」発売。100万本の大ヒット
- 1986** **1月** • バンダイが東京証券取引所第2部上場(資本金107億9,600万円)
2月 • 「猫ニャンぼー」大ヒット
9月 • 「子象物語」の制作協力で映画分野に進出  「猫ニャンぼー」
- 1987** • 「聖闘士星矢」関連商品がヒット
3月 • タイに合弁会社BANDAI AND K.C. CO., LTD. 設立
 • オリジナル長編アニメ「王立宇宙軍オネアミスの翼」を公開
 • 「クイックール」を発売。「生活実用遊具」をコンセプトに生活実用雑貨分野に進出
5月 • 山科直治会長、相談役に就任
 • ウォルトディズニー社と契約。ビデオ作品を販売

ナムコの歴史

- 1987** • ミュージカル「スターライトエクスプレス」日本公演に冠協賛
 • 業界初の通信機能搭載ドライブゲーム「ファイナルラップ」開発  「ファイナルラップ」
 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
- 1988** • ナムコが東京証券取引所第2部上場(資本金55億5,000万円)
 • 横浜市に横浜未来研究所を開設
 • CG制作会社「JCGI」と提携。受注制作から映像提供まで幅広いCG映像事業に参入
 • 初のオリジナル映画作品「未来忍者慶雲機忍外伝」を東京国際ファンタスティック映画祭で上映。業務用ビデオゲームとしても発売
 • 初のポリゴン使用のレースゲーム「ウイニングラン」開発  「ウイニングラン」
 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
- 1989** • マツダ(株)と「ユーノス・ロードスター・ドライビング・シミュレータ」を共同開発
 • アクションゲーム機「ワニワニバニック」を開発  「ワニワニバニック」
 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
- ### 1990年代
- 1990** • NAMCO AMERICA INC. が米国で業務用ゲーム機の直接販売を開始
 • NAMCO AMERICA INC. がアタリオベレーションズINC. 取得。米国でアミューズメント施設展開
 • 家庭用ゲームの米国拠点ナムコ・ホームテックINC.設立
 • 「国際花と緑の博覧会」にハイパーエンターテインメント構想に基づく大型遊園施設「ギャラクシアン³」「ドルアーガの塔」出展営業
 • アクションゲーム機「コスモギャングズ」開発
- 1991** **9月** • 東京証券取引所第1部上場(資本金69億8,400万円)
11月 • 英国ロンドンにNAMCO EUROPE LTD. 設立
 • 大型アミューズメント施設「プラボ千日前店」を大阪に出店

沿革

注:バンダイとナムコの経営統合以前のグループ会社の歴史
社名・地名は記載年月当時のもの

バンダイの歴史

- 1988** 4月 ・メディア事業部新設。映像事業への本格的な進出
7月 ・カードダス販売開始
8月 ・バンダイが東京証券取引所第1部に上場
・ミュージカル「森は生きている／12ヶ月のニーナ」に協賛
- 1989** 1月 ・台東区駒形に本社ビル完成
10月 ・音楽分野に進出（『エモーション』レーベル発足）

1990年代

- 1990** 1月 ・(株)新正工業が(株)ユタカに社名変更
8月 ・バンダイ運輸が店頭(現JASDAQ)市場に登録
・「魔法使いサリー・スピカタクト」100万個突破
- 1991** 2月 ・台湾に現地法人、台湾旺代股份有限公司を設立
4月 ・サントリー(株)と提携し、玩具をプラスした飲料の「きやらか〜ん」が大ヒット
10月 ・(株)トウショウ、(株)ダイリン、(株)セイコーが合併。
(株)ハビネットがスタート
- 1992** 9月 ・バンダイ運輸が(株)バンダイロジカルに社名を変更
10月 ・バンダイの映像事業をバンダイビジュアル(株)へ移管
- 1993** ・「美少女戦士セーラームーン」関連商品が大ヒット



「美少女戦士セーラームーンシリーズ」
©武内直子・PNP・テレビ朝日・東映アニメーション

- ・「Power Rangers」関連商品が米国で大ヒット



「Power Rangers」関連商品
©1993 SABAN INT.

- 1994** 3月 ・(株)サンライズがグループ会社に

ナムコの歴史

- 1992** 2月 ・東京・二子玉川に期間限定・史上初の都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」開園



「ナムコ・ワンダーエッグ」

- ・ヨーロッパでの生産およびイギリスでの販売強化のため
ブレント・レジャー LTD. 設立

- 1993** ・英国にNAMCO OPERATIONS EUROPE LTD. 設立
・初のデベロッパー事業による複合アミューズメント施設
「ナムコ・ワンダーシティ鶴見」を横浜市鶴見区に展開
・リアルタイム3次元CGシステム基盤「システム22」
搭載のレースゲーム機「リッジレーサー」登場
・米国最大手のアミューズメント施設運営会社アラジンズ・
キャッスルINC. 取得
・中国との合併事業として上海南夢宮有限公司設立
・「ナムコ・ワンダーエッグ」隣接地に遊びの錬金術国家
「たまご帝国」オープン



「リッジレーサー」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 1994** ・プレイステーション向け「リッジレーサー」をハードと同時に発売
・開発拠点の横浜クリエイティブセンターを横浜市神奈川区に開設
・米国のナムコグループ2社を合併し、
NAMCO CYBERTAINMENT INC. 設立
・(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントとの共同開発による3次元CGシステム基板「システム11」を使用したポリゴン格闘ゲーム機「鉄拳」登場



「鉄拳」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 1995** 12月 ・体感ゲーム機「アルペンレーサー」を開発
・「テイルズ オブ」シリーズ第1弾スーパーファミコン向け
「テイルズ オブ ファンタジア」発売

バンダイの歴史

- 1995 7月** ・テクニカルデザインセンター（栃木）が稼働
10月 ・米国にBANDAI HOLDING CORP.、BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CORP.、BANDAI ENTERTAINMENT INC. の3社を設立

- 1996 3月** ・「ビピンアットマーク」発売
 ・上海に萬代貿易（上海）有限公司を設立
11月 ・「たまごっち」発売



「たまごっち」
 ©BANDAI 1996

- 1997 4月** ・「ハイパーヨーヨー」発売



「ハイパーヨーヨー」
 ©BANDAI 1997

- 6月** ・「たまごっち」の機能を内蔵したPHS「たまびっち」発売。
 ・代表取締役社長に茂木隆が就任
7月 ・グループ会社の（株）科研、（株）エンジェル、（株）ピーアイが合併し、（株）メガハウスが誕生
8月 ・ハビネットが株式を店頭公開（現東証1部上場）
10月 ・創業者の山科直治が死去（10月28日、享年79歳）

- 1998 12月** ・ハビネットが東京証券取引所第2部に上場

- 1999 3月** ・代表取締役社長に高須武男が就任
 ・新携帯ゲーム機「ワンドースワン」発売
 ・NTTドコモiモード向けコンテンツ第1弾「ドコでも遊べガス」のサービス開始
5月 ・ガンダムプラモデルが累計3億個突破
9月 ・「デジモンアドベンチャー」がアニメ化
 ・バンダイビジュアル製作参加の「HANA-BI」が第54回ベネチア国際映画祭で金獅子賞受賞
10月 ・米マテル社と共同事業展開に関する契約締結（2003年12月に日本市場での契約終了）
11月 ・おしゃべりするぬいぐるみ「プリモプエル」発売

ナムコの歴史

- 1996 7月** ・日本最大級のビルイン型テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」を東京・池袋にオープン



「ナムコ・ナンジャタウン」

- ・スペイン、フランス、ドイツ、イスラエルに子会社を設立
- ・都市型複合アミューズメント施設「ナムコ・ワンダータワー京都店」を出店

- 1997 1月** ・日活（株）と資本提携（2005年に解消）
 ・北米市場における複合型アミューズメント施設経営を行うためXS ENTERTAINMENT INC. 設立

- 8月** ・英国ロンドンの旧市庁舎内に大型エンターテインメント施設「ナムコ・ステーション」カウンティホール店を出店
 ・米国CG学会「SIGGRAPH」にCG映像3作品入選

- 1999 8月** ・ドリームキャスト向け武器格闘ゲーム「ソウルキャリバー」発売
10月 ・家庭用ゲーム開発会社（株）モノリスソフト設立
11月 ・バリアフリーエンターテインメント構想を提唱し、遊びと福祉の融合を目指し介護ビジネスに参入
12月 ・iモード向けに携帯電話サイト「ナムコ・ステーション」を開設。コンテンツ事業を拡充
 ・パチンコ機用液晶ユニットの供給を開始

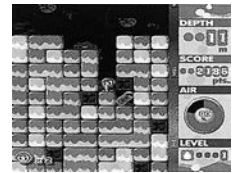
2000年代

- 2000 3月** ・プレイステーション2向け「リッジレーサーV」をハードと同時発売

- 4月** ・デジタルハリウッド（株）と共同でゲームスクール「ナムコDHゲームラボ」開校

- ・環境機器の開発などを行う（株）ナムコ・エコロテック設立

- 6月** ・家庭用ゲーム「ミスタードリラー」をハード3機種向けに同時発売



「ミスタードリラー」
 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 8月** ・ソニーコンピュータエンターテインメントとプレイステーション2との共通性を持つ基板「システム246」を共同開発

- 10月** ・シャープ（株）のザウルス向けに「バックマン」配信を許諾

沿革

注：バンダイとナムコの経営統合以前のグループ会社の歴史
社名・地名は記載年月当時のもの

バンダイの歴史

2000年代

- 2000 3月**
- ハビネットが東京証券取引所第1部に上場
 - 韓国にBANDAI KOREA CO., LTD. を設立
 - iモード向けコンテンツが人気を集め、有料加入者数が100万人を突破
- 4月**
- ネットワーク事業部設立
 - キャラクター研究所を設立
- 6月**
- (株) 創通エージェンシー（現(株) 創通）に出資
- 9月**
- バンダイよりネットワーク事業を分社し、バンダイネットワークス(株)を設立
- 10月**
- (株) バンプレストが東京証券取引所第2部に上場
 - セイカノート(株)と資本提携
- 2001 3月**
- BHK TRADING LTD. 設立
- 7月**
- 「ガシャポンHGシリーズ」の累計販売数が1億個を突破
- 8月**
- キャラクターカルチャーイベント「C3 PRE」で1/12ザク（全高約1.5m）を出展し話題に



「ハイパーハイブリッドモデルMS-06F ZAKU II」
©創通・サンライズ

- 11月**
- バンダイビジュアルがJASDAQ上場
- 2002 3月**
- オンデマンド配信会社(株)バンダイチャンネルを設立
- 7月**
- (株) ツクダオリジナルと資本提携
 - バンプレストが東京証券取引所第1部に上場
- 2003 3月**
- (株) ツクダオリジナルと(株) ワクイコーポレーションが営業統合し、(株) バルボックスに社名変更
- 4月**
- ユタカが(株) ポピーに社名変更
 - オリジナルキャラクター「.hack」のゲームソフトが日米で累計100万本を出荷



©Project.hack

ナムコの歴史

- 2000 12月**
- 東京・台場に「南夢宮電子遊戯世界東京皮蛋城」を出店
 - インターネット空間「知・好・楽」を名古屋に出店(2011年譲渡)
 - プレイステーション2向け「MotoGP」発売
- 2001 2月**
- 業務用ゲーム「太鼓の達人」が登場



「太鼓の達人」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 10月**
- (株) ベネッセコーポレーションとの協業により未就学児向けコミュニケーションパーク「しましまタウン」を川崎市に出店
- 2001**
- 新空間プロデュース集団「チームナンジャ」を編成。第1弾として「横濱カレーミュージアム」を受注（事業主体：(株) マタハリー）

- 2002 1月**
- 家庭用ゲーム「ことばのバズルもじびったん」発売
- 2月**
- 任天堂(株)と家庭用ゲーム事業で業務提携
 - 高画質シールプリント機「美肌惑星」登場
 - 「ナムコ・ワンダーパーク札幌」出店
- 5月**
- 代表取締役社長に高木九四郎が就任
- 7月**
- ナムコ・ナンジャタウン内に「池袋餃子スタジアム」オープン




「美肌惑星」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



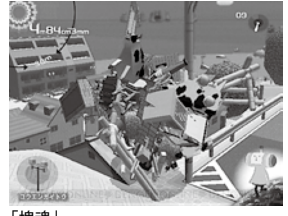
「池袋餃子スタジアム」

- 11月**
- プレイステーション2向けに「テイルズ オブ デスティニー 2」発売
- 2003 3月**
- 家庭用ゲームの開発会社(株)ナムコ・テイルズスタジオ設立
 - 家庭用ゲーム「ソウルキャリバーII」をハード3機種向けに同時発売
- 7月**
- 最大6人まで同時プレイ可能な大型プライズゲーム「ビッグスウィートランド」登場

バンダイの歴史

- 2003**
- 5月** ・菓子メーカーの(株)東ハトに出資
 - 7月** ・キャラクターミュージアム「バンダイミュージアム」オープン(2006年8月営業終了)
 - 8月** ・世界2位のブロックメーカー・メガブロック社と提携し、ブロック事業初参入
 - ・バンダイビジュアル製作参加の「座頭市」が第60回ベネチア国際映画祭で監督賞受賞
 - 10月** ・バンダイチャンネルの有料視聴数300万話突破
 - 12月** ・バンダイネットワークスがJASDAQ上場
 - ・バンダイビジュアルが東京証券取引所第2部に上場
- 2004**
- 3月** ・「かえってきた! たまごっちプラス」発売
 - ・「機動戦士ガンダム」シリーズ家庭用ゲーム累計出荷数2,000万本突破
 - 4月** ・新本社ビル完成
 - ・軽井沢にアンティーク・トイを展示した「ワールドトイミュージアム」オープン(2007年11月閉館)
 - ・バンプレストが浅草・花やしき事業承継の基本契約を締結
 - 5月** ・バンダイビジュアル製作参加の「誰も知らない」主演の柳楽優弥さんがカンヌ国際映画祭で最優秀男優賞受賞
 - ・中国・上海「動漫形象博覧会」に参加。中国初のキャラクターイベント。9日間で10万人集客
 - ・カードダス「金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE」累計販売数3億枚突破
- 
- ©雷句誠/小学館・フジテレビ・東映アニメーション
- 7月** ・「スチームボーイ」(大友克洋監督)公開
 - ・(株)サンリオのキャラクター「シナモロール」の包括的マスターライセンス契約締結
 - 11月** ・「祝ケータイかいソー! たまごっちプラス」発売
 - ・劇団飛行船の活動を支援
- 2005**
- 4月** ・メガハウスにバルボックスが営業の一部を譲渡

ナムコの歴史

- 2003**
- 8月** ・ニンテンドーゲームキューブ向け「テイルズ オブ シンフォニア」発売
 - 11月** ・東京都目黒区に「自由が丘スイーツフォレスト」オープン
 - 12月** ・多人数対戦型ビデオゲーム機「ドラゴンクロニクル」登場
- 2004**
- 2月** ・大阪梅田に「浪花餃子スタジアム」オープン
 - 3月** ・プレイステーション2向け「塊魂」発売
- 
- 「塊魂」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
- ・ナムコ・ホームテックとフラッグシップ社がPCゲームの開発・販売についてパートナー契約締結
 - 7月** ・レーシングゲーム機「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE」登場
 - 10月** ・デイスサービスセンター「かいかや」を神奈川県横浜市に開設
 - 12月** ・兵庫県神戸市に「神戸スイーツハーバー」オープン
- 2005**
- 2月** ・千葉県船橋市に「東京ハン屋ストリート」オープン
 - 4月** ・代表取締役社長に石村繁一が就任

沿革

注：社名・地名は記載年月当時のもの

バンダイナムコグループの歴史

2005年5月～

- 2005 5月** ・バンダイとナムコの経営統合を発表
- 9月** ・バンダイとナムコの経営統合により、持株会社(株)バンダイナムコホールディングスを設立し、代表取締役社長に高須武男が就任。バンダイナムコグループ誕生
- 11月** ・「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」セルDVD第10巻までの累計出荷数が100万枚突破
- 12月** ・バンダイ、ナムコにおける関連会社株式管理業務の一部を会社分割により、バンダイナムコホールディングスへ移管



© 創通・サンライズ

- 2006 1月** ・新型カードダスマシン「データカードダス」が人気に
・北米の組織再編を実施。
Namco Holding Corp. を社名変更したNAMCO BANDAI Holdings (USA) Inc. が地域持株会社に
・バンダイナムコホールディングスがバンダイロジバルを完全子会社化
- 2月** ・バンダイビジュアルが東京証券取引所第1部に上場
- 3月** ・プラモデル生産拠点「バンダイホビーセンター」が静岡県静岡市にオープン
・「たまごっちプラス」シリーズの全世界累計販売数が2,000万個突破
・ナムコから施設事業を新設分割し、新生・(株)ナムコ設立
・バンダイの家庭用ゲーム部門と、ナムコの家庭用ゲーム・業務用ゲーム・携帯電話ゲーム部門などを統合し、(株)バンダイナムコゲームスを設立
- 5月** ・音楽会社の(株)ランティスを子会社化
・(株)バンダイナムコウィルが障がい者の雇用の促進等に関する法律に定める特例子会社に認定
- 6月** ・バンダイナムコホールディングスがバンプレストを完全子会社化
- 9月** ・アミューズメントとキャラクターマーチャンダイジングが融合した大型施設「ナムコワンダーパークヒーローズベース」(神奈川県川崎市)オープン
・バンダイが(株)シー・シー・ビーを子会社化
- 11月** ・バンダイナムコゲームスとバンプレストの共同開発による業務用ゲーム「機動戦士ガンダム 戦場の絆」導入
- 2007 1月** ・欧州地域において地域持株会社NAMCO Holdings UK LTD. を設立し、事業会社の再編を実施



© バードスタジオ / 集英社・東映アニメーション

- 2007 3月** ・バンダイナムコホールディングスが、東映(株)、東映アニメーション(株)、(株)角川グループホールディングスとの資本・業務提携を強化
- 4月** ・バンダイが「おもちゃのまちバンダイミュージアム」(栃木県)を運営開始
- 5月** ・バンダイ、石森グループ、伊藤忠商事(株)が資本・業務提携
・バンダイナムコホールディングスが(株)不二家の株式を取得
- 8月** ・バンダイビジュアル製作参加の「監督・ぼんざい!」が第64回ベネチア国際映画祭にて「GLORY TO THE FILMMAKER! 賞」を受賞
- 11月** ・自販機カプセルトイ「アースカプセル昆虫採集」が「第4回エコプロダクツ大賞」のエコプロダクツ部門で農林水産大臣賞を受賞
- 12月** ・家庭用ゲーム「テイルズ オブ」シリーズが全世界累計販売数1,000万本を突破

- 2008 1月** ・バンダイと(株)ティー・ワイ・オー、(株)円谷プロダクションが資本・業務提携
- 2月** ・バンダイナムコホールディングスがバンダイネットワークスとバンダイビジュアルを株式交換により完全子会社化
- 4月** ・バンプレストの家庭用ゲーム・業務用ゲーム事業をバンダイナムコゲームスに移管統合。景品事業を中心に展開する新生バンプレストを設立
・グループ主要会社の管理機能をバンダイナムコホールディングスに集約
・香港にアミューズメント施設「ワンダーパークプラス」をオープン
・玩具の生産における管理・品質保証強化を目的にBANDAI (SHENZHEN) CO., LTD. 設立
- 7月** ・PS3・Xbox 360用ソフト「ソウルキャリバーIV」を発売、200万本を突破



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 9月** ・カードゲーム「Battle Spirits」発売
- 10月** ・BD・DVDソフト「コードギアス 反逆のルルーシュ」シリーズ累計100万枚を突破
- 11月** ・「BEN10」の玩具が世界市場で大ヒット

2009 2月 • Infogrames Entertainment SA の子会社のAtari Europe SAS が新設するゲームソフト販売会社への NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. による出資に関する株式売買契約を締結

3月 • サンスター文具(株)との資本業務提携に伴い、文具事業を行う(株)セイカを解散
 • バンダイナムコゲームスが(株)ディースリーを子会社化
 • バンダイナムコグループの「ガンダム30周年プロジェクト」を発表
 • バンダイナムコホールディングスが東京証券取引所開催の2008年度「東証ディスクロージャー表彰」を受賞

4月 • 3カ年のグループ中期計画をスタート
 • バンダイナムコホールディングス代表取締役会長に高須武男が、代表取締役社長に石川祝男が就任
 • バンダイナムコゲームスを存続会社、バンダイネットワークスを消滅会社とする吸収合併を実施
 • バンダイビジュアルを存続会社、(株)アニメチャンネルを消滅会社とする吸収合併を実施
 • (株)かいかや設立。ナムコの高齢者介護事業を承継

7月 • 「GREEN TOKYO ガンダムプロジェクト」の一環として、東京都の潮風公園に18メートルのガンダムの実物大立像を設置



© 創通・サンライズ

10月 • NAMCO BANDAI Partners S.A.S. を完全子会社化
 • (株)バンダイナムコオンラインを設立

12月 • 中南米における玩具事業強化を目的に、メキシコに BANDAI CORPORACION MEXICO S.A.de C.V. 設立

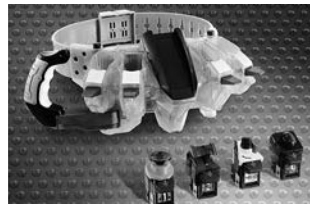
2010 2月 • バンダイナムコグループ・リスタートプランを発表
 • 「機動戦士ガンダムUC(ユニコーン)」シリーズの世界同時期クロスメディア展開スタート

4月 • (株)バンダイナムコライブクリエイティブを設立
 • ガンダム初のオフィシャルカフェ「GUNDAM Café」が秋葉原にオープン
 • キャラクターパッケージ型遊戯施設第1弾として「たまごっちアイドルパーク」「なりきりアスレチック ウルトラヒーローズ」を導入開始

11月 • 家庭用ゲーム「NARUTO -ナルト- 疾風伝ナルティメット ストーム2」のワールドワイドでの出荷本数が発売1カ月で100万本を突破

2011 4月 • (株)バンプレソフトと(株)ベックが統合し、(株)B.B. スタジオに

2011 • 仮面ライダーシリーズの商品が大ヒット



「変身ベルトDX フォーゼドライバー」
 ©2011 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映

• サンライズ製作のTVアニメ「TIGER & BUNNY」がヒット



©SUNRISE/T&B PARTNERS

2012 4月 • 「挑戦・成長・進化」をビジョンに掲げた中期計画をスタート

• バンダイナムコホールディングスの代表取締役社長に石川祝男が、代表取締役副社長に上野和典が就任

• バンダイナムコゲームスのコンテンツ開発部門を分社化し、(株)バンダイナムコスタジオを設立
 • 東京・台場にガンダムシリーズの最先端エンターテインメントスペース「ガンダムフロント東京」オープン

9月 • BANDAI PHILIPPINES INC. 設立

2012 • 「アイドルマスター」が家庭用ゲーム、ソーシャルゲームなどさまざまなカテゴリーで話題に

• グループオリジナルIP「アイカツ!」関連商品がヒット



©BNP/BANDAI,DENTSU, TV TOKYO

2013 3月 • NAMCO BANDAI Studios Vancouver Inc. と、NAMCO BANDAI Studios Singapore Pte. Ltd. 設立

6月 • 米国で新作アニメ「PAC-MAN and the Ghostly Adventures」放映開始

7月 • 東京・池袋に「J-WORLD TOKYO」オープン
 • 「ナンジャタウン」リニューアルオープン



© BANDAI NAMCO Amusement Inc.

沿革

注：社名・地名は記載年月当時のもの

バンダイナムコグループの歴史

- 2013 8月** ・浅草花やしきが開園160周年を迎え、記念イヤー企画を実施
- 10月** ・バンダイがサンスター文具を子会社化

- 2013** ・映像音楽コンテンツ「ラブライブ！」が人気に



©2013 プロジェクトラブライブ!

- 2014 1月** ・劇場版「THE IDOLM@STER MOVIE」がヒット
- ・第86回米国アカデミー賞短編アニメーション部門にオムニバス映画「SHORT PEACE (ショートピース)」より「九十九 (つくも)」がノミネート
- 3月** ・「機動戦士ガンダム35周年プロジェクト」発表
- ・バンダイナムコホールディングスが東京証券取引所開催の2013年度企業価値向上表彰で優秀賞を受賞
- 4月** ・バンダイナムコゲームスを含むグループ31社の社名英文表記を変更
- 6月** ・バンダイナムコホールディングスの社名英文表記をBANDAI NAMCO Holdings Inc. に変更
- 8月** ・なぞとき専用施設「なぞともCafe」オープン
- 9月** ・アニソン施設「アニONステーション」オープン
- 10月** ・インドネシアにPT BANDAI NAMCO INDONESIA 設立
- ・国内でスマートフォン向けゲームアプリケーションが人気に。海外でアジア向けなどネットワークコンテンツ本格展開に着手

- 2014** ・「妖怪ウォッチ」関連商品が大ヒットし、アジアでの販売もスタート



©LS/YWP-TX

- 2015 1月** ・中国上海にBANDAI NAMCO (SHANGHAI) CO., LTD. 設立
- 4月** ・「NEXT STAGE 挑戦・成長・進化」をビジョンに掲げた中期計画をスタート
- ・アジア地域の主要拠点の社名をバンダイナムコ+地域名に統一
- ・バンダイナムコゲームスが(株)バンダイナムコエンターテインメントに社名変更
- ・サンライズのキッズ・ファミリー向け作品制作部門を分社化し(株)バンダイナムコピクチャーズ設立
- ・バンダイナムコライブクリエイティブが(株)グラントスラムを子会社化

- 2015 5月** ・バックマンが生誕35周年を迎える
- 6月** ・バンダイナムコホールディングスの代表取締役会長に石川祝男が、代表取締役社長に田口三昭が就任
- 8月** ・ランティスが(株)ハイウェイスターを子会社化
- ・スマートフォン向けゲームアプリケーション「アイドルリッシュセブン」配信開始。グループオリジナルIPとして展開しヒット
- 9月** ・バンダイナムコグループが設立10周年を迎える
- ・スマートフォン向けゲームアプリケーション「アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ」が配信開始から1週間で400万DLを突破



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 10月** ・BANDAI NAMCO INDIA PRIVATE LIMITED 設立
- 11月** ・バンダイが「平成27年度第9回製品安全対策優良企業表彰」の「大企業製造・輸入事業者部門」における最上位賞「経済産業大臣賞」を受賞。3度にわたる受賞で同部門初の「製品安全対策ゴールド企業」に認定
- ・「ガールズ&パンツァー劇場版」が公開され、一年以上にわたるロングラン上映を記録
- 12月** ・「ラブライブ！」から生まれたμ'sが第66回NHK紅白歌合戦に出場
- 2015** ・35周年を迎えた「ガンブラ」が日本を含むアジアで人気拡大
- ・「鉄拳」・「テイルズ オブ」シリーズが20周年を迎える

- 2016 1月** ・バンダイナムコホールディングスなどグループ5社の本社機能を東京都港区に順次移転
- 2月** ・家庭用ゲーム「ドラゴンボール ゼノバース」が累計販売数300万本を突破



©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©バードスタジオ/集英社 ©「2013ドラゴンボールZ」製作委員会 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

- 4月** ・ランティスが(株)アミューズと、フランスに合弁会社AmuseLantis Europe S.A.S. を設立
- ・アジア地域の組織再編を実施。BANDAI NAMCO Holdings ASIA CO., LTD. が地域持株会社に
- ・(株)ウィズを子会社化
- ・東京・台場にVRエンターテインメント研究施設「VR ZONE Project i Can」を期間限定でオープン

2016 5月 ・バンダイナムコエンターテインメントと(株)フロム・ソフトウェアが共同開発した家庭用ゲーム「DARK SOULS Ⅲ」がワールドワイド累計出荷300万本を突破

10月 ・スマートフォン向け人気ゲームアプリケーション「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」がワールドワイドで1億ダウンロードを突破

2016 ・「たまごっち」・「ナンジャタウン」が20周年を迎える



© ハードスタジオ / 集英社・フジテレビ・東映アニメーション
© BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

2017 1月 ・ナムコ創業者の中村雅哉が死去(1月22日、享年91歳)

3月 ・バンダイナムコホールディングス代表取締役会長石川祝男がフランス政府よりレジオン・ドヌール勲章シュヴァリエを受章

・アニソン専門定額配信サービス「ANiUTa(アニユータ)」がサービスを開始し、ランティスとサンライズ音楽出版(株)が参画

4月 ・欧州大陸地域において、事業会社機能と持株会社機能を分離する体制がスタート

・(株)バンダイナムコテクニカ設立
・次世代型アスレチック施設「SPACE ATHLETIC TONDEMI」オープン

7月 ・新宿にVRエンターテインメント施設「VR ZONE SHINJUKU」を期間限定でオープン



© BANDAI NAMCO Amusement Inc.

8月 ・バンダイナムコエンターテインメントと(株)ドリコムのご共同出資により(株)BXD設立

・東京・台場に国内初の「ガンブラ」を主体とした公式総合施設「THE GUNDAM BASE TOKYO」をオープン
・VR施設の中小型店舗「VR ZONE Portal」展開スタート。ロンドンに海外1号店がオープン

9月 ・バンダイビジュアルが(株)アクタスを子会社化
・東京・台場にて「実物大ユニコーンガンダム立像」の展示を開始

12月 ・中国に持株会社 BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. を設立

2018 2月 ・(株) BANDAI SPIRITS設立。バンダイのハイターゲット事業とバンプレストのロト・新規事業を移管(移管は4月)

4月 ・「CHANGE for the NEXT 挑戦・成長・進化」をビジョンに掲げた中期計画をスタート

・ナムコにバンダイナムコエンターテインメントのアミューズメント機器事業を統合し、社名を(株)バンダイナムコアミューズメントに変更

・バンダイビジュアルとランティスが統合し、社名を(株)バンダイナムコアーツに変更

・グランドスラムをバンダイナムコライブクリエイティブに統合

・「バンダイナムコアクセラレーター」をスタート

・バラエティスポーツ施設「VS PARK」が大阪・EXPO CITY内にオープン

・BXDが開発・運営を行うスマートフォン向けブラウザゲームプラットフォーム「enza」がサービスイン

7月 ・サンライズとLEGENDARYが「機動戦士ガンダム」シリーズの実写映画の共同開発を発表

9月 ・サンライズがCG制作会社(株)サブリメイションに資本参加

10月 ・北米におけるハイターゲット向け玩具事業強化を目的に、BANDAI NAMCO Collectibles LLCを設立

・(株)バンダイナムコネットワークサービス、(株)バンダイナムコアミューズメントラボ設立

11月 ・「機動戦士ガンダム40周年プロジェクト」発表



© 創通・サンライズ

・バンダイナムココンテンツファンド有限責任事業組合設立

・(株)ロジバルエクスプレスが「平成30年度エコドライブ活動コンクール」において「国土交通大臣賞」を受賞

2018 ・バンダイナムコグループ、(株)集英社、東映アニメーション(株)が北米7都市で「DRAGON BALL NORTH AMERICA TOUR」を開催

2019 3月 ・アニメーション製作会社(株)SUNRISE BEYOND設立

4月 ・BANDAI SPIRITSを存続会社、バンプレストを消滅会社とする吸収合併を実施

・(株)ブレックスを存続会社、ウィズを消滅会社とする吸収合併を実施

・(株)バンダイナムコセブンス、(株)バンダイナムコ研究所設立

・サンライズ音楽出版が(株)サンライズミュージックに社名変更

・「ガンブラ」の累計出荷数が5億個を突破

2019 ・中国・上海に、トイホビー事業、リアルエンターテインメント事業、IPクリエイション事業の拠点順次設立

トイホビー

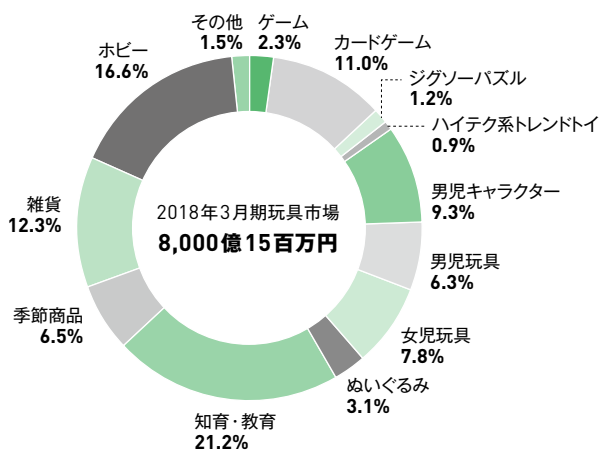
玩具市場（日本）

[玩具市場規模]

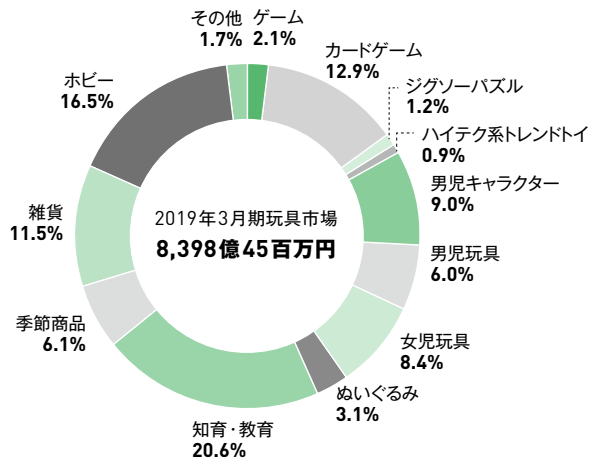
（単位：百万円、メーカー希望小売価格ベース）

大分類	2018年3月期	2019年3月期
ゲーム 一般ゲーム（含ミニ電子ゲーム）、立体パズル、その他（含パーティー、ジョーク、手品）	18,209	17,782
カードゲーム、トレーディングカード	87,611	108,580
ジグソーパズル	9,851	10,071
ハイテク系トレンドトイ インタラクティブトイ、ロボット、カメラ、アプリ系	7,374	7,162
男児キャラクター	74,304	75,928
男児玩具 ミニカー、レールトイ、トイR/C、電動、その他（レーシング、ゼンマイ、金属玩具他）	50,230	50,550
女児玩具 着せかえ（人形、ハウス）、ままごと、女児ホビー、女児キャラクター、女児コレクション、抱き人形、その他（含アクセサリー、女児化粧品）	62,036	70,847
ぬいぐるみ キャラクターぬいぐるみ、ノンキャラクターぬいぐるみ	24,999	26,269
知育・教育 ブロック、木製、プリスクール、幼児キャラクター、ベビー（ベビートイ、バストイ、ベビー用品）、乗用（含ベビーカー、チャイルドシート、三輪車）、その他（含楽器、電話、絵本、遊具、キッズビデオ、電動動物）	169,548	172,992
季節商品 玩具花火、スマートイ、サマーグッズ、小物玩具、スポーツトイ、スポーツ用品、アウトドア	51,635	51,493
雑貨 バラエティ、ギフト、インテリア、ハウスウェア、ステーションナリー、アパレル、その他	98,326	96,766
ホビー プラモデル、ホビーR/C、鉄道模型、フィギュア、その他	132,720	138,324
その他	13,172	13,081
合計	800,015	839,845

2018年3月期



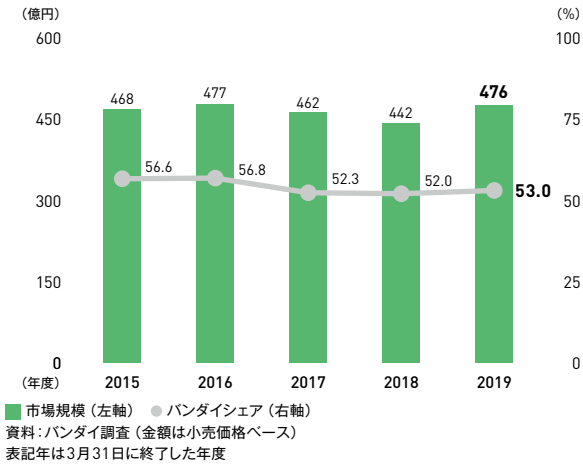
2019年3月期



※原則として日本玩具協会の会員企業ならびに東京おもちゃショー出展企業のオリジナル商品、自社ブランド商品が創出する市場が対象
 ※ドラッグストア流通などは除外 ※ホビーは模型流通含む
 資料：一般社団法人日本玩具協会調査

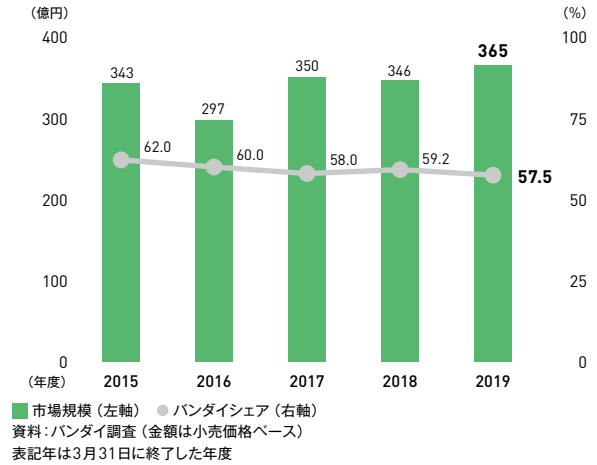
プラモデル市場（日本）

プラモデル全般の市場の推移

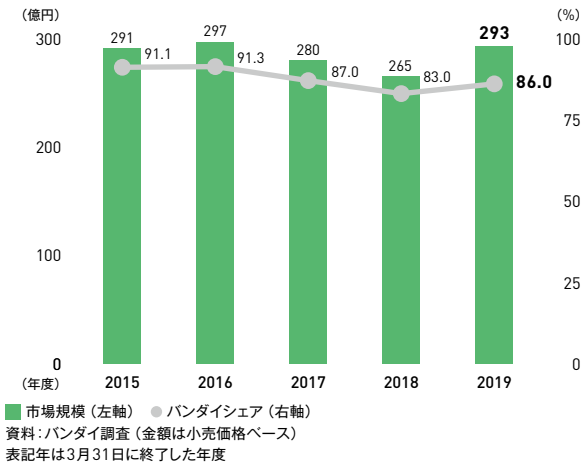


カプセルトイ市場（日本）

カプセルトイ市場の推移

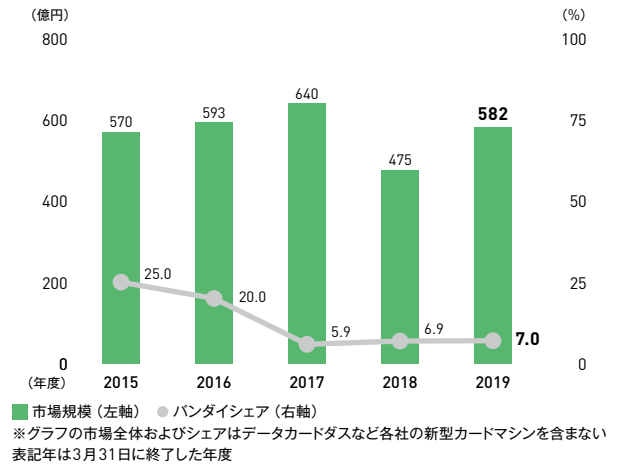


キャラクタープラモデル市場の推移



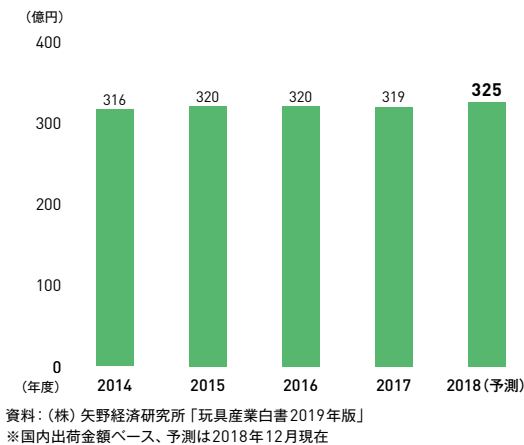
カード市場（日本）

カードゲーム市場規模の推移

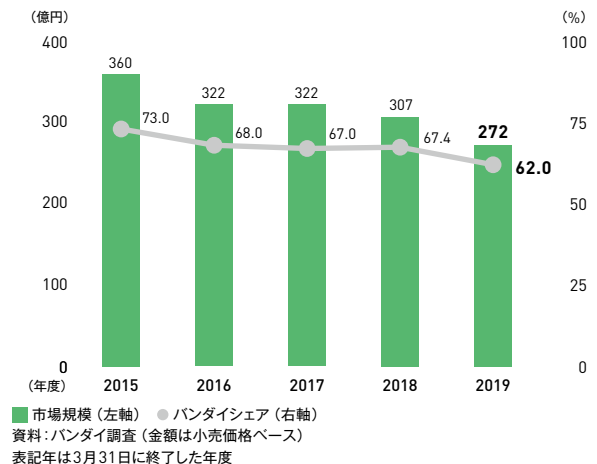


フィギュア市場（日本）

フィギュア市場規模の推移



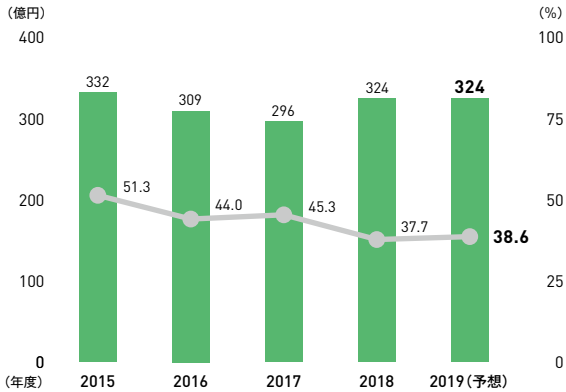
デジタルカード系市場規模の推移



トイホビー

食玩市場（日本）

食玩市場の推移

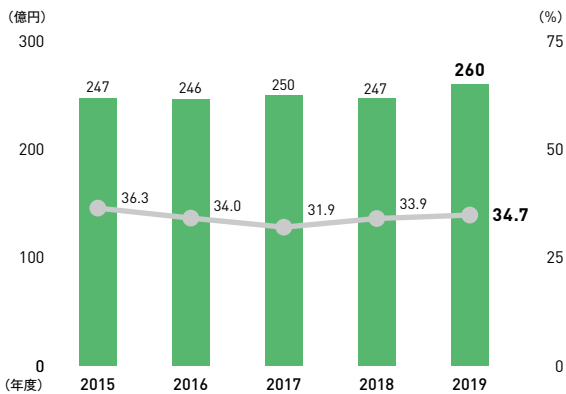


■ 市場規模 (左軸) ● バンダイシェア (右軸)

資料: 「2019年 食品マーケティング便覧No.1」(株)富士経済
表記年は3月31日に終了した年度

子ども用トイレタリー市場（日本）

子ども用トイレタリー市場の推移

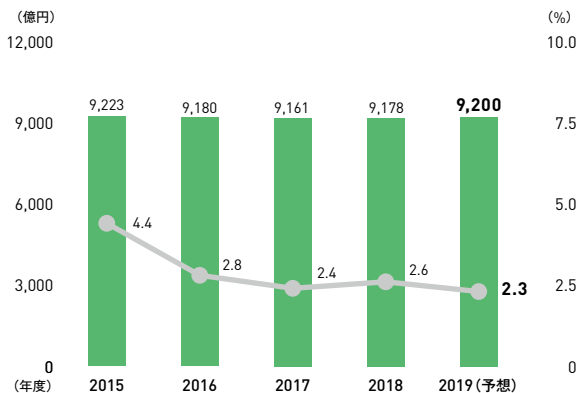


■ 市場規模 (左軸) ● バンダイシェア (右軸)

資料: バンダイ調査 (金額は小売価格ベース)
表記年は3月31日に終了した年度

ベビー・子ども服市場（日本）

ベビー・子ども服市場の推移



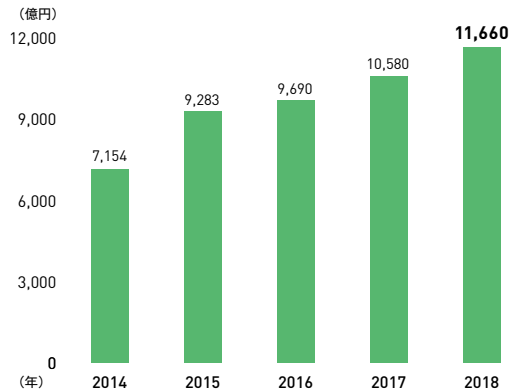
■ 市場規模 (左軸) ● バンダイシェア (右軸)

資料: バンダイ調査 (金額は小売価格ベース)
表記年は3月31日に終了した年度

ネットワークエンターテインメント

ゲームアプリ市場（日本）

ゲームアプリ市場規模の推移



出典元: 「ファミ通ゲーム白書2019」(株)Gzブレイン

※2019年4月時点での情報に基づいて作成

ゲームアプリ: スマートフォン、タブレット向けに提供されているゲーム (フィーチャーフォン向けのSNSプラットフォームで動作するものを含む)

アプリ市場 世界トップパブリッシャー

アプリ市場 世界トップパブリッシャー

順位	パブリッシャー名	国名
1	Tencent	中国
2	NetEase	中国
3	Activision Blizzard	アメリカ
4	BANDAI NAMCO	日本
5	Netmarble	韓国
6	Sony	日本
7	Supercell	フィンランド
8	mixi	日本
9	Playrix	アイルランド
10	LINE	日本

提供: 「App Annie」

iOS、Google Play合算 / 2018年の収益推計値に基づき「App Annie」が作成

バンダイナムコグループ アプリ市場順位の推移

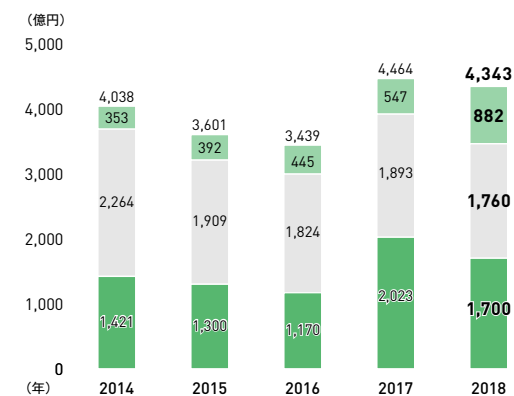
年	順位	対前年
2018	4位	↑
2017	7位	↑
2016	8位	↑
2015	12位	↓
2014	10位	↑

「App Annie」が作成した「アプリ市場世界トップパブリッシャー」の順位を基に作成

リアルエンターテインメント

家庭用ゲーム市場（日本）

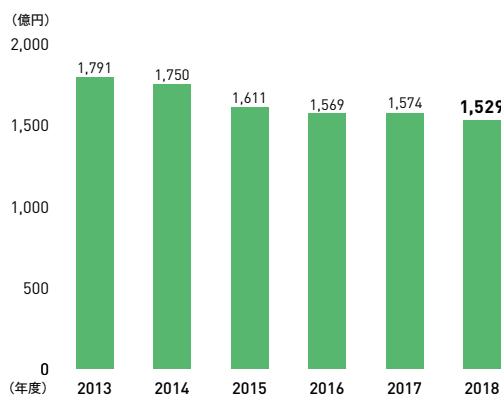
家庭用ゲーム市場規模の推移



■ ハード ■ ソフト ■ オンライン
 出典元：「ファミ通ゲーム白書2019」（（株）Gzブレイン）
 ※2019年4月時点での情報に基づいて作成

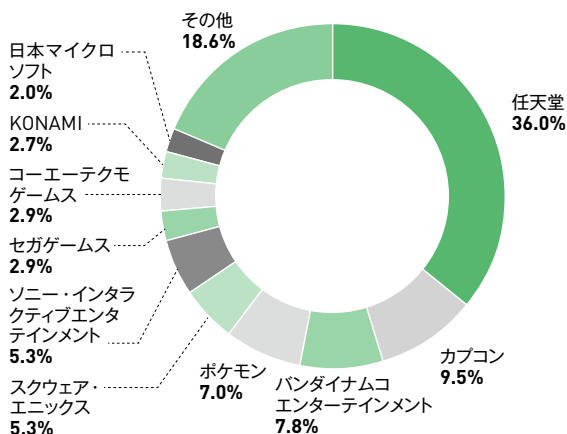
業務用ゲーム関連市場（日本）

業務用アミューズメント機の製品販売高の推移



出典元：アミューズメント産業界の実態調査報告書（平成29年度）
 発行：一般社団法人 日本アミューズメント産業協会
 表記年は3月31日に終了した年度

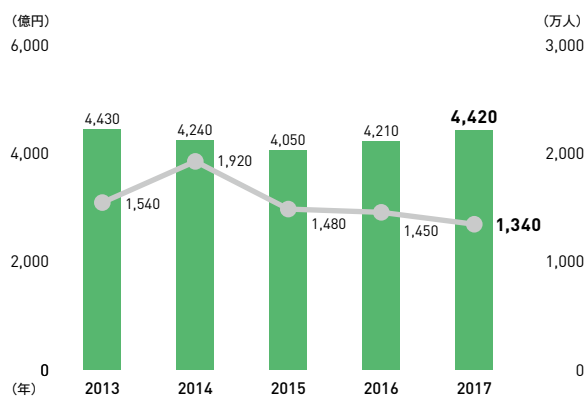
メーカー別販売本数シェア（2018年）



集計期間：2018年1月1日～2018年12月30日
 出典元：「ファミ通ゲーム白書2019」（（株）Gzブレイン）
 ※社名は集計時点のものを記載

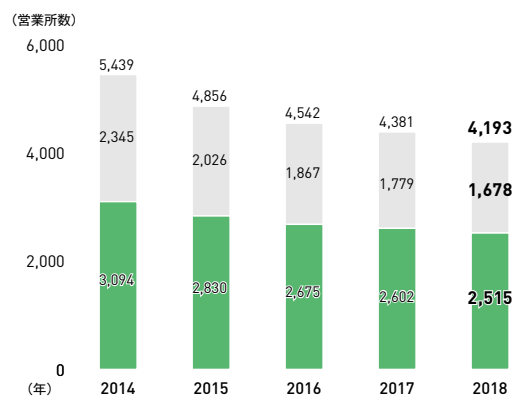
アミューズメント施設市場（日本）

アミューズメント施設 市場規模と参加人口（ゲームセンター）



■ 市場規模 (左軸) ● 参加人口 (右軸)
 出典元：公益財団法人 日本生産性本部「レジャー白書2018」

8号店（ゲームセンター等営業）の営業所数の推移

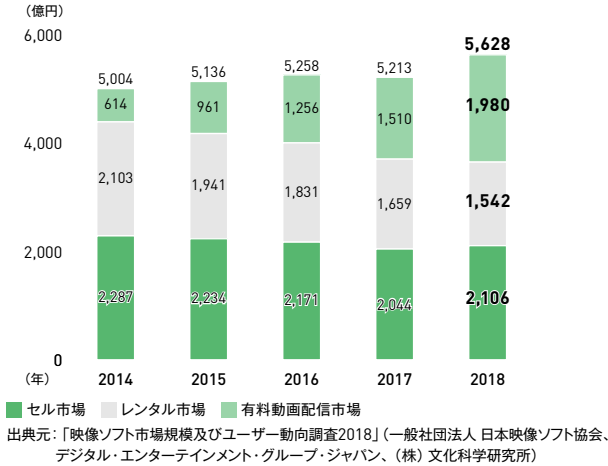


■ 専業 ■ 兼業店
 調査元：警察庁生活安全局保安課

映像音楽プロデュース

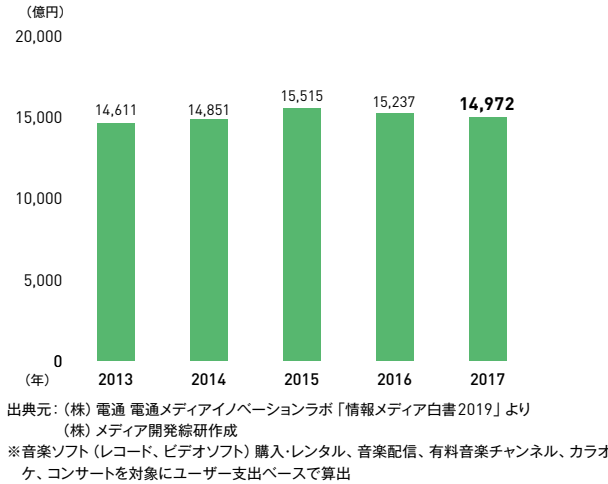
映像ソフト市場（日本）

映像ソフト市場規模の推移

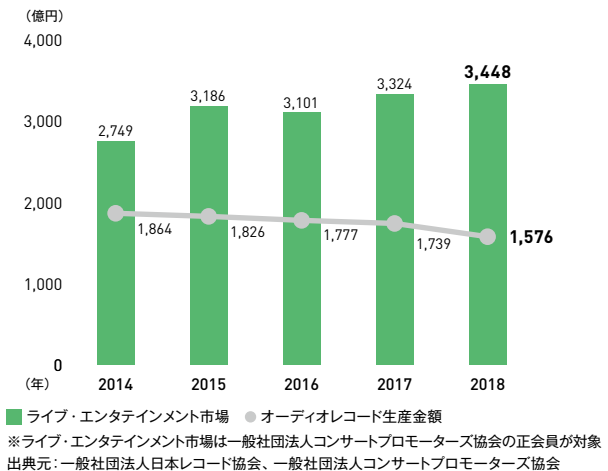


音楽コンテンツ市場（日本）

音楽関連市場規模の推移



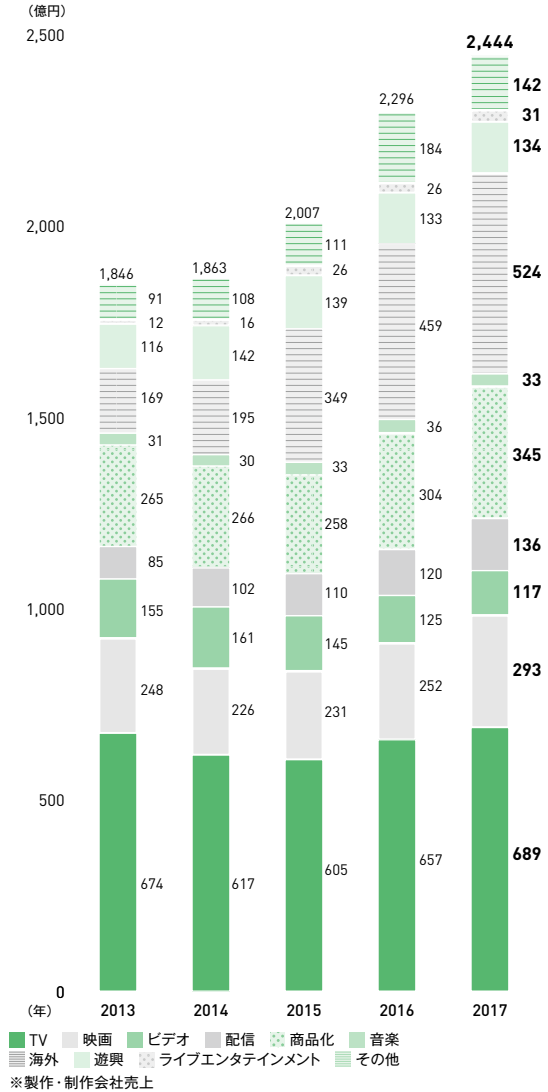
オーディオレコード生産金額とライブ・エンタテインメント市場規模の推移



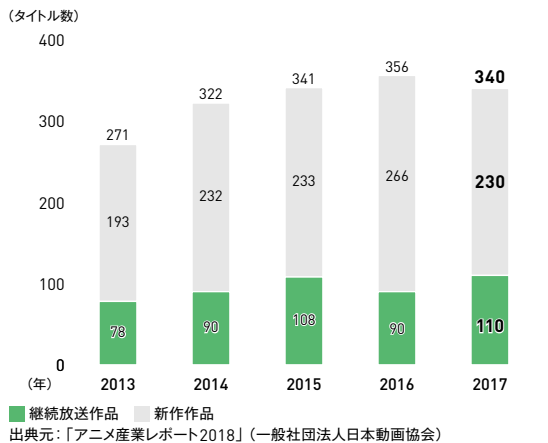
IPクリエイション

アニメ市場（日本）

アニメ業界市場規模の推移



TVアニメタイトル数



www.bandainamco.co.jp